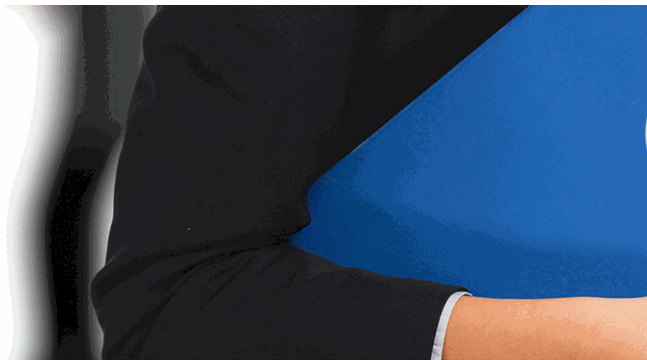


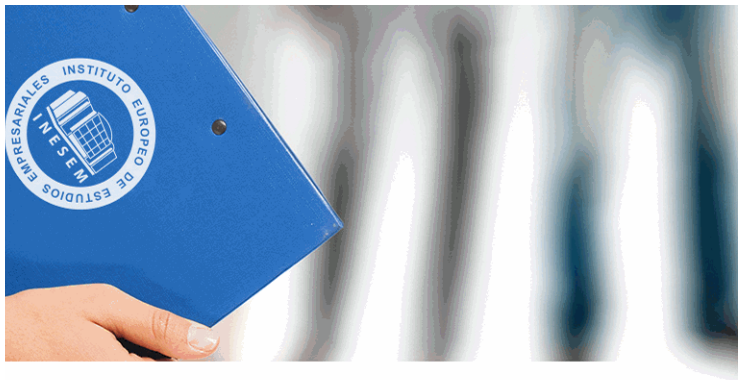






IN
—
BU

Programación Orient



INESEM

SINESS SCHOOL

Grado a Objetos (Online)

+ Información Gratis

**titulación de formación continua bonificada
empre**

Programación Orient

duración total: 250 horas

horas telefo

precio: 0 € *

modalidad: Online

* hasta 100 % bonificable para trabajadores.

+ Información Gratis

descripción

En la actualidad, en el mundo de la informática y las cor
programación con lenguajes orientados a objetos y base
profesional de desarrollo. Por ello, con el presente curso
necesarios para conocer los principios de la programaci
programación web y bases de datos y el ciclo de vida de

+ Información Gratis



+ Información Gratis

www.formacioncontinua.eu

información y



a quién va dirigido

Todos aquellos trabajadores y profesionales en activo q
conocimientos técnicos en este área.

+ Información Gratis

objetivos

- Implementar los componentes software encomendados del diseño y los niveles de calidad establecidos.
- Manipular bases de datos a través de interfaces para el lenguaje de acceso a datos en la construcción de una aplicación.
- Probar los componentes software desarrollados para aplicaciones recibidas.
- Utilizar los componentes orientados a objeto como base de modelo de programación web.
- Elaborar la documentación del código desarrollado según los requisitos.

+ Información Gratis

para qué te prepara

La presente formación se ajusta al itinerario formativo de la Programación Orientada a Objetos, certificando el haber adquirido la Competencia en él incluidas, y va dirigido a la acreditación de las competencias adquiridas a través de la experiencia laboral y de la formación no formal. La obtención del correspondiente Certificado de Profesionalidad requiere de las convocatorias que vayan publicando las distintas Comunidades Autónomas y el Ministerio de Trabajo (Real Decreto 1224/2009 de reconocimiento de las competencias profesionales adquiridas por experiencia laboral).

salidas laborales

Desarrolla su actividad profesional en los siguientes ámbitos: desarrollo de software, negocio de la comercialización de servicios de análisis, desarrollo de aplicaciones informáticas y como parte del equipo de sistemas informáticos.

+ Información Gratis

titulación

Una vez finalizado el curso, el alumno recibirá por parte Oficial que acredita el haber superado con éxito todas la el mismo.

Esta titulación incluirá el nombre del curso/máster, la du alumno, el nivel de aprovechamiento que acredita que e firmas del profesor y Director del centro, y los sellos de l recibida (Instituto Europeo de Estudios Empresariales).

+ Información Gratis



INSTITUTO EUROPEO DE EST

como centro de Formación acreditado para la im
EXPIDE LA SIGUIENTE

NOMBRE DEL A

con D.N.I. XXXXXXXX ha superado los

Nombre de la Acc

de XXX horas, perteneciente al Plan de Formac
Y para que surta los efectos pertinentes queda registrado con

Con una calificación de €

Y para que conste expido la pre
Granada, a (día) de (m

La dirección General

MARIA MORENO HIDALGO

Sello



forma de bonificación

+ Información Gratis

www.formacioncontinua.eu

información y

UDIOS EMPRESARIALES

participación a nivel nacional de formación
TITULACIÓN

ALUMNO/A

estudios correspondientes de

ión Formativa

ión INESEM en la convocatoria de XXXX

número de expediente XXXX- XXXX-XXXX-XXXXXX

SOBRESALIENTE

esente TITULACIÓN en
es) de (año)

Firma del alumno/a

NOMBRE DEL ALUMNO/A



- Mediante descuento directo en el TC1, a cargo de los s
mes a la Seguridad Social.

+ Información Gratis

metodología

El alumno comienza su andadura en INESEM a través de una metodología de aprendizaje online, el alumno debe avanzar a lo largo del itinerario formativo, así como realizar las actividades y actividades del itinerario, el alumno se encontrará con el examen final al finalizar el curso, el alumno debe superar un mínimo del 75% de las cuestiones planteadas para poder acceder al título.

Nuestro equipo docente y un tutor especializado harán seguimiento de todos los progresos del alumno así como estableciendo consultas.

El alumno dispone de un espacio donde gestionar toda su formación en la Secretaría Virtual, y de un lugar de encuentro, Comunidad de Aprendizaje que enriquecerá su desarrollo profesional.

+ Información Gratis

materiales didácticos

- Manual teórico 'UF2404 Principios de la Programació
- Manual teórico 'UF2405 Modelo de Programación We
- Manual teórico 'UF2406 El Ciclo de Vida del Desarrol

+ Información Gratis



+ Información Gratis

www.formacioncontinua.eu

información y



profesorado y servicio de tutorías

+ Información Gratis

www.formacioncontinua.eu

información y

Nuestro equipo docente estará a su disposición para de contenido que pueda necesitar relacionado con el cu nosotros a través de la propia plataforma o Chat, Email o un documento denominado “Guía del Alumno” entregado. Contamos con una extensa plantilla de profesores especialistas con una amplia experiencia en el ámbito docente.

El alumno podrá contactar con los profesores y formar como solicitar información complementaria, fuentes bibliográficas. Podrá hacerlo de las siguientes formas:

- **Por e-mail:** El alumno podrá enviar sus dudas y conseguir respuesta en un plazo máximo de 48 horas.

- **Por teléfono:** Existe un horario para las tutorías telefónicas para hablar directamente con su tutor.

- **A través del Campus Virtual:** El alumno/a puede acceder al mismo, pudiendo tener acceso a Secretaría, agilizando

+ Información Gratis

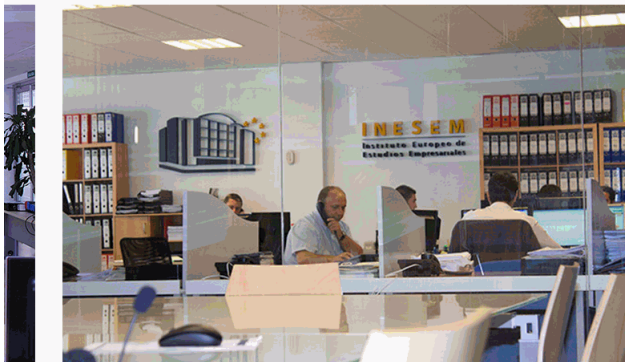
+ Información Gratis

www.formacioncontinua.eu

información y



+ Información Gratis





plazo de finalización

El alumno cuenta con un período máximo de tiempo par
misma duración del curso. Existe por tanto un calendario
de fin.

campus virtual online

especialmente dirigido a los alumnos matriculados en cu
de inesem ofrece contenidos multimedia de alta calidad

+ Información Gratis



ra la finalización del curso, que dependerá de la
o formativo con una fecha de inicio y una fecha

rsos de modalidad online, el campus virtual
y ejercicios interactivos.

comunidad

servicio gratuito que permitirá al alumno formar parte de disfruta de múltiples ventajas: becas, descuentos y pron para aprender idiomas...

revista digital

el alumno podrá descargar artículos sobre e-learning, p artículos de opinión, noticias sobre convocatorias de op administración, ferias sobre formación, etc.

secretaría

+ Información Gratis

Este sistema comunica al alumno directamente con nue
de matriculación, envío de documentación y solución de

Además, a través de nuestro gestor documental, el alum
sus documentos, controlar las fechas de envío, finalizac
lo relacionado con la parte administrativa de sus cursos,
seguimiento personal de todos sus trámites con INESEM

programa formativo

MÓDULO 1. PROGRAMACIÓN ORII

UNIDAD FORMATIVA 1. PRINCIPIOS DE LA PRO

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL PARADIG

1.Ciclo de desarrollo del software bajo el paradigma d

+ Información Gratis

orientada a objetos.

- 2.Análisis del proceso de construcción de software: M
- 3.Distinción del concepto de módulo en el paradigma
- 4.Identificación de objetos como abstracciones de las

UNIDAD DIDÁCTICA 2. CLASES Y OBJETOS.

- 1.Distinguir el concepto de clase y sus atributos, méto
- 2.Análisis de los objetos: Estado, comportamiento e id
- 3.Uso de objetos como instancias de clase. Instancia :
- 4.Identificación del concepto de programa en el paradi

UNIDAD DIDÁCTICA 3. GENERALIZACIÓN/ESPECIAL

- 1.Descripción del concepto de herencia: Simple y múlt
- 2.Distinción de la herencia múltiple
- 3.Creación de objetos en la herencia.
- 4.Clasificación jerárquica de las clases

UNIDAD DIDÁCTICA 4. RELACIONES ENTRE CLASES

- 1.Distinción entre Agregación/Composición.
- 2.Distinción entre Generalización / Especialización.
- 3.Identificación de asociaciones.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ANÁLISIS DEL POLIMORFISM

- 1.Concepto.

+ Información Gratis

2. Tipos

UNIDAD DIDÁCTICA 6. TÉCNICAS DE PROGRAMACI

1. Identificación de elementos básicos: constantes, var
2. Análisis de estructuras de control: Secuencial, condi
3. Distinción entre funciones y procedimientos
4. Demostración de llamadas a funciones y procedimie
5. Empleo de llamadas a funciones y procedimientos ir

UNIDAD DIDÁCTICA 7. ESTRUCTURA DE LA INFORM

1. Enumeración de datos simples: Numéricos (enteros referencia a memoria.
2. Datos estructurados: Arrays
3. Mecanismos de gestión de memoria

UNIDAD DIDÁCTICA 8. LENGUAJES DE PROGRAMAC

1. Análisis del lenguaje de programación orientado a ol
2. Comparación entre los lenguajes de programación c
3. Librerías de clases

UNIDAD DIDÁCTICA 9. IMPLEMENTACIÓN DEL PARA ORIENTADO A OBJETOS.

1. Elección del lenguaje.
2. Enumeración de los tipos de aplicaciones.

+ Información Gratis

- 3.Herramientas de desarrollo.
- 4.Tipos de datos y elementos básicos característicos
- 5.Estudio y utilización de las clases básicas incluidas
- 6.Definición de clases
- 7.Gestión de eventos
- 8.Empleo de hilos
- 9.Definición y análisis de programación en red
- 10.Acceso a bases de datos desde las aplicaciones. Li

UNIDAD FORMATIVA 2. MODELO DE PROGRAM

UNIDAD DIDÁCTICA 1. INTRODUCCIÓN AL DESARRO PROGRAMACIÓN WEB.

- 1.Análisis de la arquitectura web: Cliente ligero, servid
 - 2.Enumeración de protocolos y tecnologías habituales
 - 3.Análisis de los modelos de programación estándares
 - 4.Uso de componentes orientados a objeto como base
- web.

UNIDAD DIDÁCTICA 2. ARQUITECTURA MULTICAPA

- 1.Análisis de la arquitectura multicapa.
- 2.Distinción y estudio del modelo de tres capas en we
- 3.Diseño de arquitecturas de aplicación basadas en el

+ Información Gratis

4. Análisis del concepto de lógica de negocio y significa

UNIDAD DIDÁCTICA 3. LA CAPA DE PRESENTACIÓN

1. Descripción de la capa de presentación: El lenguaje
2. Descripción de la capa de presentación avanzada: L
3. Análisis de lenguajes orientados a la preparación de clientes ligeros web. (JSP, Servlets, ASP, PHP).

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DISEÑO DE BASES DE DATOS

1. Definición de bases de datos relacionales.
2. Diseño de bases de datos en varios niveles.
3. Análisis de los distintos tipos de relaciones y su impl
4. Descripción del lenguaje de acceso a base de datos
5. Descripción de correlaciones entre el modelo relacio
6. Nociones sobre el almacenamiento de objetos en la:

UNIDAD DIDÁCTICA 5. ACCESO A BASES DE DATOS

1. Análisis del API de acceso a la base de datos.
2. Nivel controlador.
3. Interfaz de acceso a la base de datos (driver).
4. Análisis del nivel aplicación.
5. Establecimiento de la conexión con una base de dat
6. Operar sobre la base de datos. Sentencias del lengu

+ Información Gratis

una consulta. Objetos que permiten manipular el resulta

7.Integración de los tipos de datos propios del lenguaje de la aplicación.

8.Procedimientos almacenados.

9.Transacciones distribuidas.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. LENGUAJES DE DEFINICIÓN I

1.Conceptos básicos, nociones y estándares.

2.Lenguaje de definición de datos (DDL SQL) y aplica

3.Discriminación de los elementos existentes en el est comerciales.

4.Sentencias de creación: CREATE

5.Sentencias de modificación: ALTER

6.Sentencias de borrado: DROP, TRUNCATE

UNIDAD DIDÁCTICA 7. MANIPULACIÓN DE LOS DATO

1.Lenguaje de manipulación de datos (DML SQL).

2.Consultas de datos: SELECT.

3.Inserción de datos: INSERT.

4.Modificación de datos: UPDATE.

5.Eliminación de datos: DELETE.

6.Agregación de conjuntos de datos para consulta: JO

+ Información Gratis

7.Subconsultas.

UNIDAD FORMATIVA 3. EL CICLO DE VIDA DEL UNIDAD DIDÁCTICA 1. PROCESO DE INGENIERÍA DE

1.Distinción de las fases del proceso de ingeniería sof
validación, implantación y mantenimiento.

2.Análisis de los modelos del proceso de ingeniería: m
etc.

3.Identificación de requisitos: concepto, evolución y tra

4.Análisis de metodologías de desarrollo orientadas a

5.Resolución de un caso práctico de metodologías de

6.Definición del concepto de herramientas CASE

UNIDAD DIDÁCTICA 2. PLANIFICACIÓN Y SEGUIMIEN

1.Realización de estimaciones.

2.Planificaciones: modelos de diagramado. Diagrama

3.Análisis del proceso del seguimiento: Reuniones e l

UNIDAD DIDÁCTICA 3. DIAGRAMADO.

1.Identificación de los principios básicos de UML.

2.Empleo de diagramas de uso.

UNIDAD DIDÁCTICA 4. DESARROLLO DE LA GUI.

1.Análisis del modelo de componentes y eventos.

+ Información Gratis

2. Identificación de elementos de la GUI.
3. Presentación del diseño orientado al usuario. Nociones
4. Empleo de herramientas de interfaz gráfica.

UNIDAD DIDÁCTICA 5. CALIDAD EN EL DESARROLLO

1. Enumeración de criterios de calidad.
2. Análisis de métricas y estándares de calidad.

UNIDAD DIDÁCTICA 6. PRUEBAS.

1. Identificación de tipos de pruebas.
2. Análisis de pruebas de defectos: Pruebas de caja negra, pruebas de integración. Pruebas de interfaces

UNIDAD DIDÁCTICA 7. EXCEPCIONES.

1. Definición. Fuentes de excepciones. Tratamiento de excepciones lanzadas por el programador.
2. Uso de las excepciones tratadas como objetos.

UNIDAD DIDÁCTICA 8. DOCUMENTACIÓN.

1. Como producir un documento.
2. Estructura del documento.
3. Generación automática de documentación.

+ Información Gratis

+ Información Gratis

www.formacioncontinua.eu

información y